NINTENDO DS™

NTR-YFEP-ITA

FIRE EMBLEM™ Shadow Dragon

MANUALE DI ISTRUZIONI

Questo sigillo garantisce che Nintendo ha testato questo prodotto e che esso è conforme ai nostri migliori standard di produzione, affidabilità e qualità del divertimento. All'acquisto di giochi e accessori si prega di accertarsi della presenza di tale sigillo per essere sicuri della loro completa compatibilità con il prodotto Nintendo posseduto.

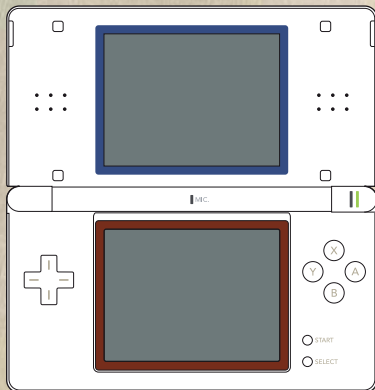
Grazie per aver scelto la scheda di gioco FIRE EMBLEM™: SHADOW DRAGON per le console della serie Nintendo DS™.

IMPORTANTE: prima di usare la console, le schede DS, le cassette di gioco o gli accessori, leggere attentamente il Libretto di precauzioni per la salute e la sicurezza accluso a questo prodotto. Il libretto contiene informazioni importanti per la salute e la sicurezza. Leggere attentamente questo manuale di istruzioni per poter trarre il massimo divertimento dal gioco. Il manuale contiene anche importanti indicazioni sulla garanzia, l'assistenza e il servizio informazioni. Conservarlo come riferimento.

Questa scheda di gioco può essere utilizzata esclusivamente con le console della serie Nintendo DS.

IMPORTANTE: l'uso di dispositivi non autorizzati per la console Nintendo DS potrebbe impedire il funzionamento di questo gioco.

MODALITÀ WIRELESS CON PIÙ SCHEDE
QUESTO GIOCO SUPPORTA LA MODALITÀ WIRELESS PER PIÙ GIOCATORI CON UNA SCHEDA PER CIASCUN GIOCATORE.

NINTENDO Wi-Fi CONNECTION
QUESTO GIOCO È PROGETTATO PER ESSERE UTILIZZATO CON LA NINTENDO Wi-Fi CONNECTION.

Schermo superiore

Touch screen

In questo manuale, le immagini che mostrano lo schermo superiore della console Nintendo DS™ sono evidenziate con una cornice **blu** , mentre quelle con una cornice **marrone** fanno riferimento al touch screen.

Sommario

Prologo

Tanto tempo fa, il continente di Akaneia fu conquistato dall'Impero di Doluna e i suoi abitanti finirono sotto il giogo del tiranno Medeus, della stirpe dei draghi.

Ma dalle ceneri del continente sarebbe sorto un eroe solitario, armato della spada divina Falchion.

Anri, un giovane originario dell'Altea, si oppose alla spaventosa forza di Medeus e riuscì a sconfiggerlo.

L'Akaneia tornò all'antico splendore e per il mondo ebbe inizio una nuova epoca di pace.

Marth

Principe di Altea. Il suo regno vive all'ombra della Doluna.

Un secolo più tardi, tuttavia, Medeus fece ritorno. Si alleò con un sovrano crudele e avido di potere, Gharnef, e per la seconda volta le tenebre minacciarono di estendersi all'intero continente.

Il famigerato Generale Camus guidò le forze dell'alleanza di vittoria in vittoria. Quando anche Nyna, principessa del sacro Regno di Akaneia, venne deposta, non rimase che una speranza.

Toccò al Re Cornelius di Altea, diretto discendente di Anri il Grande, impugnare Falchion e scendere in campo per affrontare il proprio destino.

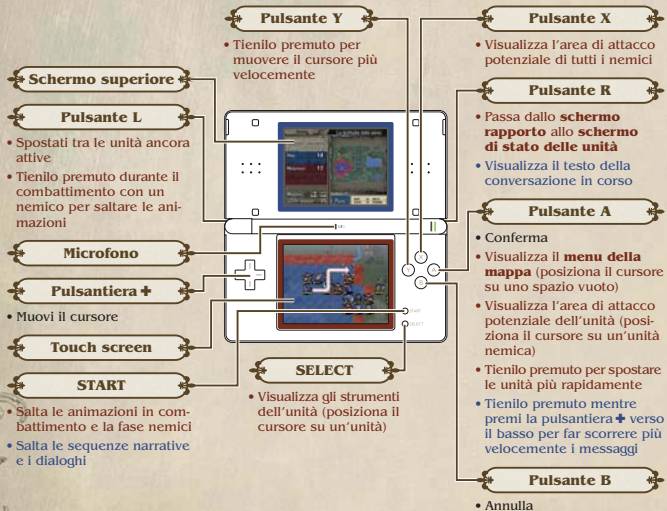
Suo figlio, il Principe Marth, restò a casa con la madre e la sorella, dedicandosi alle arti della penna e della spada...

Shiida

Principessa del Regno di Talys, un'isola lontana che offre rifugio a Marth e ai suoi.

Comandi

Puoi giocare a Fire Emblem™: Shadow Dragon con lo stilo per Nintendo DS o usando la pulsantiera ✚ e i pulsanti. In questo manuale, ti verrà spiegato come giocare con lo stilo.

Il testo in rosso indica i comandi utilizzati nello **schermo della mappa**, il testo in blu indica i comandi utilizzati per i dialoghi e quello in nero si riferisce ai comandi generali.

- Premi contemporaneamente il pulsante L, il pulsante R, START e SELECT per riavviare il gioco e tornare allo **schermo del titolo**.
- Se chiudi la console Nintendo DS durante una partita, la console andrà in **modalità riposo** per risparmiare energia a meno che non sia attiva la Nintendo Wi-Fi Connection o la comunicazione wireless DS. Quando riaprirai di nuovo la console Nintendo DS, la **modalità riposo** verrà interrotta e il gioco riprenderà.
- Se stai usando un Nintendo DS (NTR-001) e non un Nintendo DS Lite (USG-001), fai riferimento al manuale d'istruzioni del Nintendo DS.

Tiki

Una principessa della stirpe dei draghi divini vittima delle manipolazioni del malvagio Gharnef.

Come iniziare

Prima di iniziare a giocare, assicurati che la tua console Nintendo DS sia spenta e inserisci la scheda di gioco Fire Emblem: Shadow Dragon finché non senti uno scatto.

1. Una volta accesa la console, apparirà lo **schermo salute e sicurezza**. Dopo aver letto tutte le informazioni sullo schermo, tocca il touch screen.

2. Nel **menu di sistema** della console Nintendo DS, tocca il pannello FIRE EMBLEM: SHADOW DRAGON per avviare il gioco.

NOTA: la fase precedente potrà essere saltata se la console Nintendo DS è in **modalità automatica**. Per maggiori informazioni, consulta il manuale di istruzioni della console.

La lingua del gioco dipende da quella impostata nella console. In questo gioco puoi scegliere fra cinque lingue: inglese, tedesco, francese, spagnolo e italiano. Se la console Nintendo DS è già impostata su una di esse, quella sarà la lingua del gioco. Se, invece, la console è impostata su una lingua differente, la lingua del gioco sarà l'inglese. Puoi cambiare la lingua del gioco modificando la relativa impostazione della console. Per maggiori informazioni su come cambiare la lingua nelle impostazioni di sistema, consulta il manuale di istruzioni della console.

Per giocare la prima volta

Se giochi a Fire Emblem: Shadow Dragon per la prima volta, seleziona NUOVA PARTITA dal **menu principale** per visualizzare lo **schermo livello di difficoltà**. Puoi scegliere tra due livelli di difficoltà: NORMALE o DIFFICILE. Consigliamo il livello NORMALE per chi non è già esperto dei giochi della serie Fire Emblem.

Riprendere una partita

Se hai già creato file di salvataggio di Fire Emblem: Shadow Dragon, potrai scegliere tra le seguenti opzioni:

PARTITE SALVATE	Puoi scegliere se riprendere a giocare da un capitolo salvato o da una battaglia salvata. Passa dallo **schermo capitoli salvati** allo **schermo battaglie salvate** toccando R CAMBIA.
PARTITA SOSPESA	Se nel corso di una battaglia hai selezionato il comando SOSPENDI, quest'opzione ti consentirà di riprendere il gioco da quel punto.
NUOVA PARTITA	Inizia una nuova partita.
COPIA DATI	Copia i dati salvati in un altro file.
CANCELLA DATI	Cancella un file di salvataggio.
EXTRA	Qui potrai eseguire altre operazioni come cancellare tutti i dati salvati, stabilire un collegamento wireless mediante la comunicazione wireless DS e giocare utilizzando la Nintendo Wi-Fi Connection. Per sbloccare contenuti aggiuntivi in questa sezione dovrai prima completare il gioco. **NOTA:** ricorda che i dati cancellati non potranno essere ripristinati.

Salvare la partita

Sono disponibili tre diverse modalità di salvataggio.

Capitoli salvati

Ci sono due modi per creare i dati di salvataggio di un capitolo: salvare il capitolo appena completato o selezionare SALVA dal **menu dei preparativi di battaglia**. Seleziona PARTITE SALVATE dal **menu principale** per riprendere la partita.

Battaglie salvate

I dati di salvataggio di una battaglia vengono creati spostando un'unità su uno dei punti di salvataggio presenti sul campo di battaglia e selezionando SALVA. Scegli PARTITE SALVATE dal **menu principale** per riprendere la partita.

Punto di salvataggio	Ogni punto di salvataggio può essere usato solo una volta e scompare dopo l'utilizzo.

Partita sospesa

Seleziona SOSPENDI dal **menu della mappa** per salvare temporaneamente i tuoi progressi di gioco e uscire dalla partita. Seleziona PARTITA SOSPESA dal **menu principale** per riprendere la partita.

NOTA: ricorda che i dati relativi a una partita sospesa verranno cancellati dopo essere stati utilizzati. Una partita sospesa può quindi essere ripresa una sola volta.

Per riprendere una partita salvata, seleziona PARTITE SALVATE o PARTITA SOSPESA dal **menu principale**.

NOTA: puoi avere solo una partita sospesa e salvare fino a tre capitoli e due battaglie.

Regole di base

FIRE EMBLEM: SHADOW DRAGON è un gioco di ruolo fantasy ambientato in un mondo vasto e ricco di particolari. Guida le tue unità di successo in successo, fino alla vittoria finale, raggiungendo nel contempo i vari obiettivi del gioco.

Svolgimento del gioco

Il gioco è diviso in capitoli. Ogni capitolo è costituito da una sequenza introduttiva, da una fase di preparazione alla battaglia e dalla battaglia stessa. Consegui gli obiettivi di ogni mappa per passare al capitolo successivo.

NOTA: i preparativi alla battaglia sono disponibili a partire dal capitolo 4.

Lo schermo della mappa

Lo **schermo della mappa** mostra il campo di battaglia. Tocca un bordo dello schermo con lo stilo per far scorrere la mappa in quella direzione.

Turni

FIRE EMBLEM: SHADOW DRAGON è un gioco a turni. In ogni turno, si alternano una fase giocatore, in cui potrai muovere le tue unità, e una fase nemici, in cui a muoversi saranno le unità avversarie. Il turno finisce al termine della fase nemici.

Unità

I personaggi che appaiono sulla mappa sono chiamati unità. Le unità blu appartengono al tuo esercito, mentre le unità rosse rappresentano il nemico. Dopo aver agito, le unità diventano grigie e restano inattive fino all'inizio del turno successivo.

NOTA: la barra ai piedi di ogni unità indica il suo stato di salute, ovvero i suoi punti salute (PS).

Unità del giocatore

Unità nemica

Unità inattiva

Perdita delle unità e game over	Quando i PS di un'unità scendono a 0 a seguito degli attacchi di un nemico, l'unità sarà persa. Ricorda che le unità perse non possono essere riutilizzate. Se perdi Marth, il gioco finisce.
Reclutare unità	Parlando con alcune unità nemiche, potresti convincerle a unirsi al tuo gruppo. Prova a spostare una delle tue unità accanto a loro e seleziona PARLA (pag. 19) dal **menu di comando**.
Recuperare i PS	Nel corso di un capitolo, un'unità può recuperare PS in uno dei tre modi seguenti: • utilizzando un Unguento; • iniziando la fase giocatore su un determinato tipo di terreno; • utilizzando i bastoni curativi di cui sono munite alcune unità. I PS di tutte le unità saranno comunque ripristinati al termine di ogni capitolo.

Come controllare le unità

Di seguito, ti spiegheremo come muovere le unità e affrontare un nemico.

1. Seleziona un'unità toccandola con lo stilo. L'area di movimento dell'unità sarà indicata in blu: ora scegli il punto verso il quale questa dovrà spostarsi selezionando uno spazio all'interno della suddetta area di movimento. In alternativa, puoi definire il percorso che l'unità dovrà seguire facendo scorrere lo stilo sullo schermo. Se vuoi che l'unità rimanga al suo posto, tocca lo spazio in cui si trova. L'area rossa indica l'area di attacco potenziale dell'unità.

NOTA: l'area di movimento dipende dalla classe dell'unità (pag. 36) e dal terreno.

2. Quando l'unità raggiunge lo spazio prescelto, verrà visualizzato il **menu di comando**. A questo punto, scegli un'azione da eseguire. Dopo aver agito, l'unità diventa grigia e non potrà essere riutilizzata fino alla successiva fase giocatore.

NOTA: tocca un'unità nemica all'interno dell'area blu o rossa per attaccarla direttamente.

3. La fase giocatore termina quando tutte le tue unità hanno agito. Per terminare prima la fase giocatore, seleziona FINE dal **menu della mappa**.

Stato delle unità

Tocca **R CAMBIA** per visualizzare lo **schermo di stato delle unità**. Qui puoi controllare lo stato delle tue unità e quello dei nemici.

Schermo di stato delle unità

Punti esperienza (E)

Classe

Statistiche di combattimento

Nome dell'unità

Livello (LIV)

PS attuali/massimi

Caratteristiche

FORZ: forza. Influenza la capacità di attacco dell'unità quando questa usa le armi.

MAG: magia. Influenza la capacità di attacco dell'unità quando questa usa la magia.

ABIL: abilità. Influenza la precisione e la probabilità di eseguire colpi tripli.

VEL: velocità. Influenza la capacità di schivare.

FORT: fortuna. Ha molteplici effetti.

DIF: difesa. Influenza il danno inflitto dalle armi nemiche.

RES: resistenza. Influenza il danno inflitto dal nemico con la magia.

ATT: potenza dell'attacco. Indica il danno che il personaggio può infliggere utilizzando le armi o la magia.

CLP: precisione. Indica la probabilità che l'unità colpisca il nemico.

TRPL: colpi tripli. Indica la probabilità che l'unità esegua un colpo triplo.

SCV: capacità di schivare. Indica la probabilità che l'unità schivi i colpi del nemico.

Area di attacco e di movimento

Strumenti

Sconfiggendo un'unità nemica, potrai entrare in possesso degli strumenti indicati in verde.

Livello arma

Esistono cinque livelli arma, indicati con le lettere da A a E (A è il più alto). Il livello arma aumenta quando la stessa arma viene utilizzata un certo numero di volte.

Spada

Lancia

Ascia

Arco

Tomo

Bastone

Classi

La classe di un'unità determina le armi che questa può usare oltre che i suoi punti di forza e i suoi punti deboli in combattimento. Un elenco delle varie classi disponibili si trova a pag. 36.

Cambio classe

La maggior parte delle unità di livello 10 o superiore può essere promossa alla classe successiva utilizzando uno strumento chiamato Sigillo supremo.

NOTA: il Sigillo supremo diventa disponibile col progredire del gioco.

Metamorfosi

Una delle opzioni all'interno del **menu dei preparativi di battaglia** consente di modificare la classe della maggior parte delle unità. Questa opzione si chiama Metamorfosi. Ogni unità ha a disposizione un certo numero di classi nelle quali trasformarsi. Naturalmente, è possibile riportare un'unità alla classe originaria: se questo avviene, l'unità manterrà i livelli arma raggiunti per le armi di quella classe.

Numero attuale/massimo

Nel tuo esercito potrai avere solo un certo numero di unità di una determinata classe.

Punti esperienza e nuovi livelli

Un'unità avanza di livello quando ha accumulato 100 punti esperienza. L'unità può guadagnare punti esperienza infliggendo danni alle unità nemiche, utilizzando i bastoni (pag. 18) o vincendo i duelli nell'arena (pag. 19).

Menu di comando

Quando l'unità ha terminato il suo movimento, apparirà il **menu di comando**. Usa lo stilo per selezionare un'azione.

Comandi

I comandi disponibili dipendono dalla classe dell'unità e dalle circostanze. Per ulteriori informazioni sui singoli comandi, seleziona GUIDA (pag. 22) dal **menu della mappa**.

Comandi di base	
ATTACCA	Seleziona questo comando per attaccare un'unità nemica (pag. 20). Esistono tre tipi di attacchi, secondo il tipo di arma utilizzata: attacchi diretti (con spade, lance e asce), attacchi indiretti (con archi e altre armi speciali) e attacchi magici, possibili grazie all'utilizzo di tomi magici. Ogni tipo di attacco ha un suo raggio d'azione.
BASTONE	Nel gioco, troverai diversi tipi di bastoni, ognuno con le proprie funzioni e i propri effetti. I bastoni non possono essere utilizzati per attaccare, bensì per ripristinare i PS persi o per teletrasportare le unità in altre aree della mappa. Il raggio di azione di un bastone è indicato in verde.
STRUMENTI	Attiva, usa o elimina determinati strumenti. Gli strumenti in grigio non possono essere utilizzati.
SCAMBIA	Scambia uno strumento con un'unità adiacente.
ATTENDI	Termina l'azione dell'unità per quel turno.

Comandi particolari	
PARLA	Questa opzione può apparire in alcuni casi quando due unità si trovano l'una accanto all'altra e ti consentirà di reclutare nuove unità o di ottenere informazioni utili.
VISITA	Le visite alle case e ai villaggi possono rivelarsi molto utili. Ricorda però che solo Marth può visitare i villaggi.
ARMERIA ed EMPORIO	Visita le armerie e gli empori per vendere e comprare strumenti. Qualora non avessi spazio a sufficienza per un determinato strumento, questo verrà inviato direttamente ai rifornimenti.
ARENA	I duelli nell'arena possono farti guadagnare monete d'oro e punti esperienza, ma ricorda che avrai bisogno di soldi per scommettere. Le unità sconfitte nell'arena saranno perse per sempre (pag. 14).
PORTA, CASSA e PONTE	Avrai bisogno di apposite chiavi per aprire le porte e le casse e per far abbassare i ponti levatoi. I ladri non hanno bisogno di chiavi per eseguire queste operazioni.
CONQUISTA	Seleziona questo comando quando Marth si trova su uno spazio giallo luminoso per completare la mappa e passare al capitolo successivo. Area conquista
RIFORNIMENTI	Marth e i suoi compagni possono accedere ai rifornimenti per lasciarvi determinati strumenti o recuperarli. Potrai accedere ai rifornimenti anche selezionando INVENTARIO dallo **schermo dei preparativi di battaglia** (pag. 24). **NOTA:** è possibile accedere ai rifornimenti a partire dal capitolo 1.
SALVA	Ogni qual volta una tua unità si trova su un punto di salvataggio, puoi decidere di salvare i tuoi progressi di gioco creando un file di salvataggio (pag. 12).

Combattimento

Seleziona ATTACCA dal **menu di comando** per affrontare un nemico in combattimento secondo le modalità descritte di seguito. Ricorda che per sconfiggere il nemico dovrai ridurre i suoi PS a 0.

1. Scelta dell'arma

Dopo aver selezionato ATTACCA, vedrai apparire una finestra con gli strumenti a disposizione della tua unità (vedi sotto). Seleziona l'arma desiderata toccandola.

Strumenti

Gli strumenti selezionabili appaiono in bianco. Una [icona] apparirà accanto all'arma attivata.

Usi dell'arma

Il triangolo delle armi

Statistiche di combattimento dell'unità

Statistiche arma

Usi massimi

Quando un'arma raggiunge il numero massimo di usi a sua disposizione, diventerà inutilizzabile. Per ovviare al problema, potrai fondere insieme armi dello stesso tipo. Seleziona INVENTARIO dallo **schermo dei preparativi di battaglia**, scegli un'unità e seleziona FONDI (pag. 25).

2. Previsione combattimento

Una volta scelta l'arma, vedrai apparire una finestra come quella riportata qui di seguito. Qui troverai tutte le informazioni relative a chi attacca e a chi si difende, rispettivamente a sinistra e a destra.

Terreno attuale

Danno (DAN)

Indica il danno che l'unità infliggerà al nemico. Qualora venissero inflitti dei danni aggiuntivi, il numero apparirà in verde.

Il triangolo delle armi

Alcune armi risultano più o meno efficaci contro altre. Il vantaggio o lo svantaggio di un'arma rispetto ad un'altra in combattimento è rappresentato da [freccia verde] e [freccia rossa].

Cambia arma

Tocca [icone] per cambiare arma.

Attacco doppio

Indica se l'unità è in grado o meno di effettuare un attacco doppio.

3. All'attacco!

Ogni unità porterà il suo attacco, iniziando con quella che ha ingaggiato il combattimento. A volte, un'unità potrà attaccare due volte. Il combattimento ha termine quando entrambe le unità hanno completato il loro attacco.

Barra PS

Menu della mappa

Seleziona [icona A MENU] con lo stilo per visualizzare il **menu della mappa**. Impara a conoscere le opzioni di questo menu perché, come vedrai, sono fondamentali per avanzare nel gioco.

Opzioni del menu della mappa

Nel **menu della mappa** troverai informazioni utili e alcune importanti funzioni. Qui, potrai anche definire le impostazioni di gioco.

UNITÀ	Le informazioni sulle unità attualmente al tuo servizio. Tali unità possono essere ordinate sulla base di diversi parametri come NOME, ESPERIENZA o ARMA. Selezionando NOME, ad esempio, le unità saranno visualizzate nell'ordine in cui si sono unite al tuo gruppo.
GUIDA	Ripassa le regole base del gioco e le informazioni sul movimento, sull'attacco, ecc.
OPZIONI	Opzioni e impostazioni di gioco.
SOSPENDI	Crea un file di salvataggio temporaneo (pag. 12).
FINE	Termina la fase giocatore (pag. 14).

Ogma

Un mercenario al servizio del Regno di Talys. Coraggiosa guardia del corpo della Principessa Shiida.

Schermo rapporto

Tocca [icona R CAMBIA] per visualizzare lo **schermo rapporto** al posto dello **schermo di stato delle unità**. Lo **schermo rapporto** contiene utili informazioni, come ad esempio le condizioni per la vittoria, e mostra una mappa ridotta del campo di battaglia.

Nabarl

Abile spadaccino attualmente al servizio di una ben nota banda di furfanti di montagna.

Preparativi battaglia

A partire dal capitolo 4, potrai preparare adeguatamente il tuo gruppo prima di ogni battaglia comprando armi, cambiando le classi delle unità o studiando il campo di battaglia.

Menu dei preparativi di battaglia

Saranno visualizzate le seguenti opzioni:

SCEGLI UNITÀ	Seleziona le unità che intendi schierare.
VEDI MAPPA	Dai un'occhiata al campo di battaglia, allo stato delle tue unità, alle caratteristiche del terreno e alla disposizione delle unità nemiche. Per scambiare la posizione iniziale di due delle tue unità, seleziona prima l'una e poi l'altra con lo stilo. La posizione di Marth è fissa.
INVENTARIO	Gestisci e ridistribuisci gli strumenti in possesso delle tue unità.
METAMORFOSI	Modifica la classe di una delle tue unità. Seleziona l'unità prescelta e passa in rassegna tutte le classi disponibili con ⇦⇨. Dopodiché, tocca A INIZIA per modificare la classe (pag. 17).
ARMERIA	Compra, vendi e forgia armi, bastoni, ecc.
OPZIONI	Modifica le opzioni e le impostazioni di gioco.
SALVA	Crea i dati di salvataggio di un capitolo o sovrascrivi quelli salvati in precedenza (pag. 12).
COMBATTI	Termina i preparativi e passa alla mappa.

Schermo inventario

Seleziona INVENTARIO dal **menu dei preparativi di battaglia** e scegli un'unità. Vedrai apparire le seguenti opzioni:

SCAMBIA	Seleziona un'altra unità e gli strumenti da scambiare con questa.
STRUMENTI	Attiva, usa o elimina gli strumenti.
RIFORNIMENTI	Qui puoi riporre i tuoi strumenti o recuperare quelli che hai riposto in precedenza.
LISTA	Visualizza un elenco di tutti gli strumenti in tuo possesso. Tocca un'icona per visualizzare tutti gli strumenti di quel tipo. Seleziona uno strumento qualsiasi per aprire lo **schermo scambia**: qui il proprietario dello strumento in questione potrà scambiare qualsiasi arma od oggetto con l'ultima unità selezionata.
FONDI	Fondendo due strumenti identici, potrai sommare il numero dei loro usi restanti (pag. 20). Per farlo, dovrai selezionare prima uno strumento e poi quello con il quale desideri fonderlo. Ricorda che anche così non potrai superare il numero massimo di usi per l'arma in questione.
SVUOTA	Invia ai rifornimenti tutti gli strumenti in possesso dell'unità selezionata.

Forgiare

Seleziona FORGIA dallo **schermo armeria** per potenziare e rinominare le tue armi. Seleziona un'unità e l'arma da forgiare, imposta le variabili con ⇦⇨ e seleziona OK. Se vuoi, puoi anche rinominare l'arma potenziata: per farlo, tocca le lettere sullo schermo e seleziona FINE quando hai finito. Puoi visitare la fucina solo una volta prima di ogni battaglia.

Modalità wireless

FIRE EMBLEM: SHADOW DRAGON consente a due giocatori di sfidarsi in modalità wireless. Per farlo, seleziona EXTRA dal **menu principale** e poi MODALITÀ WIRELESS. A questo punto, potrai scegliere fra due opzioni:

NOTA: prima di stabilire una connessione, leggi le istruzioni relative al funzionamento della comunicazione wireless DS a pag. 29.

Sfida wireless

Sfida un amico utilizzando le tue unità.

Menu sfida wireless	
SQUADRE	Crea una squadra da schierare in battaglia. Seleziona NUOVA e uno spazio vuoto: verrà visualizzato lo **schermo capitoli salvati**. Scegli un capitolo per formare una squadra con alcune delle unità che avevi a disposizione a quel punto del gioco e seleziona le unità desiderate con SCEGLI UNITÀ. A questo punto tocca per tornare allo schermo precedente o per assegnare una delle Carte eventualmente in tuo possesso alla squadra e scegliere il nome di quest'ultima. Le Carte incrementano le caratteristiche delle unità e possono essere utilizzate anche selezionando CARTA dal **menu squadre**. Ogni qual volta vincerai una sfida wireless, riceverai in premio una Carta.
RISULTATI BATTAGLIA	Visualizza un riassunto delle tue prestazioni nelle ultime 20 sfide wireless.
ALLENAMENTO	Combatti contro te stesso per familiarizzare con le regole della sfida wireless.
SFIDA WIRELESS	Stabilisci una connessione wireless per sfidare un amico.

Impostazioni sfida wireless

1. Seleziona la squadra da schierare. Crea una squadra selezionando SQUADRE dal **menu sfida wireless**.
2. Seleziona CREA STANZA e aspetta il tuo avversario. Per entrare nella stanza di un altro giocatore, invece, tocca il nome della sua squadra.
3. Quando un giocatore entra nella tua stanza, tocca A INIZIA.
4. Imposta le regole del gioco e tocca A INIZIA per iniziare la sfida.

Scambiare unità

Potrai prendere in prestito le unità di altri giocatori e utilizzarle nella modalità per un solo giocatore. Queste saranno chiamate "prestiti". I prestiti verranno incorporati nel tuo esercito e sostituiranno eventuali unità con lo stesso nome. Prendere in prestito delle unità può rivelarsi particolarmente utile quando ti trovi in difficoltà in battaglia e desideri rafforzare il tuo gruppo.

Informazioni sullo scambio di unità

- Puoi prendere in prestito fino a 10 unità.
- Puoi prestare solo unità presenti nei tuoi file di salvataggio. Puoi usare solo un prestito per file di salvataggio.
- Puoi prendere in prestito qualsiasi unità, ma puoi utilizzare solo le unità che hanno lo stesso nome di un personaggio già presente nel file di salvataggio.
- Durante il prestito, qualsiasi incremento delle caratteristiche dell'unità in prestito non si rifletterà sull'unità originaria.

- L'unità originaria e quella in prestito non possono essere schierate insieme.
- Se un'unità in prestito è persa in combattimento, verrà persa anche l'unità originaria. Fai attenzione!
- Le unità prestate a un altro giocatore non verranno perse nel tuo gioco.
- Nello **schermo di stato delle unità** (pag. 16), il nome di un'unità in prestito appare in blu.

Come scambiare le unità

1. Seleziona COLLEGATI dallo **schermo scambiare unità**, e poi CREA STANZA. Per unirti alla stanza di un altro giocatore, tocca il nome della sua squadra.
2. Scegli un file di salvataggio e le unità che desideri dare in prestito. Poi conferma selezionando START/INIZIA.
3. Seleziona le unità che vuoi ricevere dall'altro giocatore e spostale sulla lista a destra. Quando hai finito, tocca START/INIZIA.
4. Per utilizzare le unità in prestito, seleziona USA PRESTITI dallo **schermo scambiare unità**, quindi scegli un file di salvataggio e le unità da usare.

NOTA: per eliminare un'unità in prestito, seleziona USA PRESTITI dallo **schermo scambiare unità**, scegli il file di salvataggio contenente l'unità che vuoi eliminare e seleziona SCARTA.

Comunicazione wireless DS (con più schede)

Di seguito si trovano le istruzioni dettagliate su come giocare in comunicazione wireless con una scheda di gioco per ciascun giocatore.

Materiale necessario

Console Nintendo DS . . . . Una per giocatore
Schede di gioco FIRE EMBLEM: SHADOW DRAGON . . . . Una per giocatore

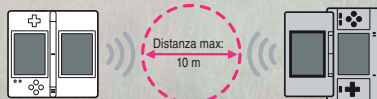
Istruzioni per il collegamento

1. *Assicuratevi che tutte le console Nintendo DS siano spente, quindi inserite le schede di gioco negli appositi alloggiamenti di ciascuna console.*
2. *Accendete ogni console. Se la **modalità di avvio** della console è impostata su MODALITÀ MANUALE, apparirà il **menu di sistema** della console Nintendo DS. Se è impostata su MODALITÀ AUTOMATICA, passate direttamente al punto 4.*
3. *Toccate il pannello FIRE EMBLEM: SHADOW DRAGON.*
4. *Ora seguite le istruzioni descritte a pagina 26.*

Indicazioni generali per la comunicazione wireless

Questo paragrafo contiene importanti informazioni per sfruttare al meglio la comunicazione wireless.

*L'icona , che appare nel **menu di sistema** della console Nintendo DS e si può trovare in uno **schermo di gioco**, è il simbolo della comunicazione wireless. La presenza di questa icona indica che selezionando l'opzione ad essa associata si attiverà la **modalità wireless**.*

NON usare questa funzione della console Nintendo DS nei luoghi in cui la comunicazione wireless è proibita (per es. negli ospedali, a bordo di aerei, ecc.). Per maggiori informazioni sull'uso della comunicazione wireless, consulta il Libretto di precauzioni per la salute e la sicurezza accluso alla console Nintendo DS.

L'icona [icon], che appare durante la comunicazione wireless, indica l'intensità del segnale di ricezione. Ci sono quattro livelli: più il segnale è forte, più il gioco risulta fluido.

Quando è attiva la comunicazione wireless, il LED indicatore d'accensione lampeggia rapidamente.

Per una prestazione ottimale, osserva le seguenti regole:

- *Comincia con una distanza tra le varie console uguale o inferiore ai 10 metri. Dopo l'inizio del gioco è possibile allontanarsi o avvicinarsi, facendo attenzione che l'indicatore dell'intensità corrisponda ad almeno due tacche, per garantire prestazioni ottimali.*
- *Mantieni le console a una distanza massima fra loro uguale o inferiore ai 20 metri.*
- *Le console devono, per quanto possibile, trovarsi una di fronte all'altra.*
- *Evita che tra le varie console Nintendo DS si frappongano persone o ostacoli di altro genere.*
- *Evita interferenze con altre apparecchiature. Se la comunicazione wireless risulta disturbata da altre apparecchiature (reti LAN, forni a microonde, telefoni cordless, computer), spostati o spegni l'apparecchiatura che crea l'interferenza.*

Nintendo Wi-Fi Connection

Selezionando NINTENDO WFC dallo **schermo extra**, potrai sfidare altri giocatori e scambiare con questi unità attraverso una connessione Internet.

La Nintendo Wi-Fi Connection permette ai giocatori di Fire Emblem: Shadow Dragon di interagire via Internet con altri utenti che si trovano in ogni parte del mondo.

- Per poter usare via Internet i giochi per Nintendo DS compatibili con questa modalità, prima di tutto devi configurare la Nintendo Wi-Fi Connection (Nintendo WFC) sulla tua console. Consulta il manuale di istruzioni della Nintendo Wi-Fi Connection, accluso a questo gioco, per informazioni dettagliate su come configurare la console Nintendo DS.
- Per completare la configurazione della Nintendo Wi-Fi Connection, hai bisogno di un dispositivo di rete wireless (ad esempio un router wireless) che disponga di un collegamento a Internet a banda larga.
- Se per il tuo PC disponi soltanto di un collegamento a Internet cablato, avrai bisogno di un Nintendo Wi-Fi USB Connector (chiave USB Wi-Fi Nintendo), venduto separatamente. Per maggiori informazioni, consulta il manuale di istruzioni della Nintendo Wi-Fi Connection.
- Quando giochi collegandoti alla Nintendo Wi-Fi Connection la batteria della tua console Nintendo DS si consuma più velocemente del normale. È quindi consigliabile utilizzare il blocco alimentatore quando giochi collegandoti alla Nintendo Wi-Fi Connection.
- Con i giochi compatibili con la Nintendo Wi-Fi Connection, puoi anche collegarti al servizio tramite determinati hotspot Internet, senza bisogno di particolari impostazioni.
- Le condizioni per l'utilizzo della Nintendo Wi-Fi Connection possono essere consultate nel manuale di istruzioni della Nintendo Wi-Fi Connection oppure online, al sito support.nintendo.com

Per maggiori informazioni sulla Nintendo Wi-Fi Connection, su come configurare la tua console Nintendo DS o per consultare l'elenco degli hotspot Internet disponibili, visita il sito support.nintendo.com

Errore di comunicazione

Se la comunicazione viene interrotta durante il gioco, dovrai ricollegarti. Quando vedi apparire un messaggio come quello qui a destra, dovrai ristabilire la comunicazione.

Sfida Wi-Fi

È possibile sfidare altri giocatori anche a distanza. Le regole di base e le opzioni dei menu sono le stesse della sfida wireless (pag. 26), eccezion fatta per le seguenti opzioni:

SFIDA MONDO	Sfida un giocatore collegato alla Nintendo Wi-Fi Connection.
SFIDA AMICI	Sfida un giocatore presente nella tua lista di amici (pag. 34).

- Quando usi la Nintendo Wi-Fi Connection, il tuo nome giocatore e il nome della tua squadra potranno essere visualizzati da molte altre persone. Raccomandiamo, pertanto, di non utilizzare informazioni personali, relative alla propria persona o a terzi, nel creare tali nomi e di non usare un linguaggio che altri utenti potrebbero considerare offensivo.
- Il tuo nome giocatore corrisponde al tuo nome utente del Nintendo DS.

Come usare la Mic Chat

Dopo avere selezionato SFIDA AMICI dal **menu sfida Wi-Fi**, potrai abilitare la Mic Chat selezionando USA MIC CHAT. Tieni premuto il pulsante L per parlare.

Icona Mic Chat

- Mentre tieni premuto il pulsante L, una nuova icona indicherà che puoi utilizzare la Mic Chat.
- Mic Chat disabilitata.

- Quando usi la Mic Chat, non usare un linguaggio che altri giocatori potrebbero considerare offensivo.
- Per proteggere la tua privacy, non fornire informazioni personali quali il tuo cognome, numero di telefono, età, e-mail o indirizzo quando comunichi con altri giocatori.

Scambiare unità

Puoi scambiare le tue unità con quelle dei giocatori presenti nella tua lista di amici. La procedura da seguire per utilizzare le unità in prestito è descritta a pagina 27. Utilizzando la Nintendo Wi-Fi Connection, è anche possibile caricare o scaricare le unità in prestito su un server centrale.

CARICA	Aggiungi unità al server. La procedura è la stessa utilizzata per inviare le tue unità a un amico attraverso la comunicazione wireless DS.
SCARICA	Prendi in prestito le unità caricate sul server. La procedura è la stessa utilizzata per prendere in prestito le unità di un amico.

Registrare amici

Aggiungi altri giocatori alla tua lista di amici. In questo modo, potrai sfidarli selezionando SFIDA AMICI dal **menu sfida Wi-Fi** (pag. 32). Il tuo codice amico apparirà sullo schermo superiore.

AGGIUNGI	Puoi registrare fino a 64 amici. Inserisci un codice amico toccando i numeri con lo stilo. Quando hai finito di inserire il codice, tocca OK per confermare.
MODIFICA	Se il codice amico non è stato inserito correttamente, hai la possibilità di modificarlo qui.
ELIMINA	Cancella un codice amico registrato.

- Il tuo codice amico è un numero di 12 cifre che ti verrà assegnato automaticamente la prima volta che ti colleghi alla Nintendo Wi-Fi Connection.
- I giocatori che hai affrontato in una sfida wireless verranno aggiunti automaticamente alla tua lista di amici.

Acquisti online

Puoi acquistare e vendere armi e altri strumenti anche nell'armeria online. Per farlo, seleziona ACQUISTI ONLINE, scegli il file per il quale desideri comprare o vendere armi o strumenti e, infine, seleziona COMPRA o VENDI. Il negozio online viene aggiornato quotidianamente, quindi ti consigliamo di visitarlo spesso per scoprire quali armi e strumenti sono in vendita.

NOTA: le armi e gli strumenti possono essere acquistati utilizzando la valuta del gioco.

Test microfono

Verifica il funzionamento del microfono prima di utilizzare la Mic Chat del gioco (pag. 33). Parla nel microfono per testarne la risposta e il volume.

Stato del microfono

Informazioni relative allo stato del microfono

Minerva

Principessa di Medonia, regno alleato dell'Impero di Doluna.

Classi delle unità

La classe di un'unità influisce sul tipo di armi che questa può utilizzare e sulle sue caratteristiche di movimento. Questa guida ti aiuterà a conoscere e a utilizzare al meglio le tue unità.

Lord
Marth, principe del Regno di Altea e personaggio principale della nostra storia.

Cavaliere
Cavalieri corazzati. L'ottima difesa sopperisce ai limiti in velocità e destrezza.

Cavaliere pegaso
Cavalieri che solcano i cieli sui loro pegasi. Resistenti alla magia, ma vulnerabili agli archi.

Generale
Cavalieri promossi, eccellenti per forza e difesa. Sono armati di archi e lance.

Cavaliere drago
Cavalieri pegaso promossi, armati di asce e lance. Possono vantare una grande rapidità.

Arciere
Unità che combattono con gli archi. Incapaci di contrattaccare se attaccati da vicino.

Fantino
Unità a cavallo con ampio raggio d'azione. Sono armati di lance e spade.

Tiratore scelto
Arcieri promossi le cui frecce colpiscono con una precisione senza pari.

Paladino
Fantini promossi, con abilità superiori sotto ogni aspetto.

Mercenario
Soldati di professione che infliggono ingenti danni con le loro spade.

Eroe
Mercenari promossi e abili spadaccini che con destrezza infliggono colpi tripli.

Mirmidone
Soldati dotati di grande agilità e specializzati nell'uso della spada. Infliggono spesso colpi tripli.

Mastro di spada
Mirmidoni promossi che sono in grado di infliggere colpi tripli fulminei.

Lottatore
Uomini armati di ascia provenienti da reami remoti. Forti, ma vulnerabili agli attacchi.

Guerriero
Lottatori promossi dall'incomparabile forza e resistenza.

Cacciatore
Agili arcieri in armatura leggera che combattono al meglio nei boschi. Non sono ben protetti, ma forti.

Ranger
Cacciatori promossi molto veloci, armati di spade e archi.

Camus
Il terribile "Zibellino Nero", comandante delle forze del Regno di Grust.

Nyna
Principessa del sacro Regno di Akaneia. Il suo paese è stato raso al suolo dalla Doluna.

Linde

Giovane maga e figlia dell'Arcivescovo Miloah. Da tempo non si hanno più notizie di lei.

Merric

Amico di infanzia di Marth e profondo conoscitore delle arti magiche. Ha studiato a Khadein, la città della magia.

Pirata

Corsari armati d'ascia come i lottatori. Possono muoversi nell'acqua.

Berserker

Pirati promossi, agili sia in montagna che in acqua. Infliggono spesso colpi tripli.

Mago nero

Stregoni dotati di tomi di magia nera. Hanno difesa più alta degli altri maghi.

Warlock

Maghi neri promossi, capaci di utilizzare sia tomi che bastoni.

Mago

Sensitivi in grado di usare tomi come arma. La difesa bassa li rende particolarmente vulnerabili agli attacchi.

Saggio

Maghi promossi, capaci di utilizzare sia tomi che bastoni.

Sacerdote / Sacerdotessa

Uomini e donne che aiutano gli alleati con bastoni magici. Incapaci di attaccare.

Vescovo

Sacerdoti e sacerdotesse promossi, capaci di utilizzare sia tomi che bastoni.

Ladro

Malfattori dediti a razziare villaggi. Deboli nei combattimenti, ma abili con le serrature.

Manakete

Esseri mitologici in grado di assumere forma di drago. Un tempo dominavano il mondo.

Artigliere

Unità capaci di attacchi a lungo raggio, con alta difesa ma movimento limitato.

Mutamorfo

Unità dalle scarse abilità iniziali ma in grado di assumere le fattezze di un alleato.

Drago fuoco

Un manakete che ha usato una pietra pyra per trasformarsi.

Drago divino

Un manakete che ha usato una pietra divus per trasformarsi.

Gharnef

Un crudele warlock assetato di potere. Alleato del temibile re della stirpe dei draghi, Medeus di Doluna.